

Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen

Beschlossen und in Kraft gesetzt durch den Beirat der USK seit 2011

(Zuletzt geändert im Juni 2022, Änderung gilt für Neueinreichungen ab 1.1.2023)

Berlin, Dezember 2022



Inhalt

1. Präambel

2. Begrifflichkeiten

- 2.1. Das digitale Spiel als Prüfgegenstand
- 2.2. Zielgruppe der jugendschutzrechtlichen Bewertung
- 2.3. Entwicklungsbeeinträchtigung
 - 2.3.1. Inhaltliche Wirkung
 - 2.3.2. Persönliche Integrität
- 2.4. Gefährdungsgeneigte Minderjährige

3. Wirkungsvermutung

4. Aspekte der Wirkungsmacht

- 4.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee
- 4.2. Gameplay
- 4.3. Atmosphäre
- 4.4. Realismus
- 4.5. Glaubwürdigkeit
- 4.6. Menschenähnlichkeit
- 4.7. Jugendaffinität und Identifikationspotenzial
- 4.8. Handlungsdruck
- 4.9. Gewalt
- 4.10. Krieg
- 4.11. Angst und Bedrohung
- 4.12. Sexualität
- 4.13. Diskriminierung
- 4.14. Sprache
- 4.15. Drogen
- 4.16. Glücksspiel

5. Schutz der persönlichen Integrität
6. Berücksichtigung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen
7. Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung

1. Präambel

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die Freiwillige Selbstkontrolle der Games-Branche. Seit ihrer Gründung 1994 ist sie eine der zentralen Institutionen im Bereich Kinder- und Jugendschutz bei digitalen Spielen. Die Alterskennzeichnung ist nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Die Altersfreigabe erfolgt demnach immer durch eine Ständige Vertreterin bzw. einen Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Seit 2003 führt die USK daher unter ihrem Dach das gemeinsame Verfahren mit den Obersten Landesjugendbehörden zur Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele durch. Träger der gemeinnützigen Gesellschaft ist der Branchenverband der Computerspielwirtschaft „game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.“.

Computerspiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten. Durch die Chance der Interaktivität können sich Entwickler wie Spieler durch das Medium ausdrücken, sich kritisch mit Gesellschaft und ihren Prozessen auseinandersetzen und dabei Wirklichkeit, Entwicklung und Veränderung reflektieren.

Digitale Spiele genießen im Alltag von Kindern und Jugendlichen seit Jahren einen großen Stellenwert. Im Vergleich zu anderen Medien wird ein bedeutender Zeitanteil in das Erlebnisangebot digitales Spielen auf dem PC, Konsolen oder mobilen Plattformen investiert. Dabei sind Spieler*innen inzwischen in allen gesellschaftlichen Bereichen und Altersgruppen zu finden. Darüber hinaus hat auch die Elterngeneration zunehmend selbst Erfahrungen mit Computerspielen erworben. Kinder und Jugendliche wachsen heute in Haushalten mit einem breiten Medienangebot auf. Die Medienausstattung der Familien mit Smartphone, Computer/Laptop, Internetzugang und Fernsehgerät hat einen Sättigungsgrad von fast 100 % erreicht. Fast drei Viertel der Haushalte verfügen über eine feste Spielkonsole, und mehr als die Hälfte der



Familien mit 12- bis 19-Jährigen haben eine tragbare Spielkonsole.¹ Bei der Betrachtung des Gerätebesitzes der Jugendlichen selbst steht das Smartphone an erster Stelle. Praktisch alle Mädchen wie Jungen besitzen ein eigenes Smartphone, das „viele verschiedene Medientätigkeiten und eine multifunktionale Nutzung ermöglicht.“²

Der Beginn des Interesses von vielen Kindern am digitalen Spiel liegt im frühen Schulalter. „So spielen, über alle Spielmöglichkeiten an Computer-/ Konsole-/Tablet- und Smartphones betrachtet, 60 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen regelmäßig digitale Spiele.“³ Mit zunehmendem Alter werden sie eher durch Peergroups als durch ihre Eltern dazu angeregt. Damit erschließen sich Kinder und Jugendliche Computerspiele unterschiedlichster Genres auch unabhängig von ihren Eltern. Alle Genres sind etwa mit dem 12. Lebensjahr spieltechnisch beherrschbar. Für Eltern, die nicht beim Spielen ihres Kindes dabei sind, bedeutet dies u. U., dass sie nicht immer ausreichend wissen können, welche Erlebnisangebote von ihrem Kind genutzt und gegebenenfalls verarbeitet werden müssen. Deshalb ist die informierende und orientierende Funktion von Alterskennzeichnungen für den Kauf von Spielen besonders wichtig.

Gemeinsam mit dem grundlegenden Recht auf Teilhabe haben Kinder und Jugendliche gleichzeitig ein Recht darauf, sowohl vor sie beeinträchtigenden medialen Inhalten und Darstellungen geschützt zu werden, als auch im Rahmen der Mediennutzung Schutz hinsichtlich ihrer persönlichen Integrität zu erhalten. Ziel ist die möglichst unbeeinträchtigte Entwicklungsmöglichkeit zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit im Sinne des gesetzlichen Jugendmedienschutzes. Wichtig ist zudem das Erlangen eines reflexiven,

¹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: JIM-Studie 2021 Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart, November 2021, S. 5.

² A. a. O., S. 8.

³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: KIM-Studie 2020, Kindheit, Internet, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart, Mai 2021, S. 61.



selbstbestimmten und kritischen Umgangs mit Medien durch Maßnahmen der Medienkompetenzförderung.

Im Hinblick auf die Jugendschutzrelevanz von Inhalten und Darstellungen müssen bei Computerspielen stets die Spezifika dieses Mediums berücksichtigt werden. Insbesondere Interaktivität und Selbstwirksamkeitserleben⁴ stellen im Vergleich zu anderen medialen Herausforderungen wie beispielsweise Film wichtige Unterschiede dar.

Die Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen bilden sich auf Grundlage von geltenden Gesetzen, den Grundsätzen der USK, Erkenntnissen aus der Wissenschaft und der Spruchpraxis aus mehr als 53.000 Spieleprüfungen in fast 30 Jahren sowie dem gesellschaftlichen Diskurs. Damit fließen selbstverständlich auch gesellschaftliche Werte und Normen in die Betrachtung ein, schließen jedoch Bewertungen aus, die auf reinen Geschmacksurteilen oder persönlichen tagespolitischen Anschauungen beruhen.

Diese Leitkriterien dienen in erster Linie als Grundlage für die Gremien der Jugendschutzsachverständigen sowohl bei der Einschätzung der Risiken einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen als auch hinsichtlich der Risiken einer Beeinträchtigung ihrer persönlichen Integrität im Rahmen der Mediennutzung beim Spielen nicht altersgemäßer digitaler Spiele. Sie unterstützen bei der Entscheidungsfindung sowie der Bestimmung der wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe. Letzteres hat unmittelbare Auswirkung auf die Auswahl und Reihenfolge der zu vergebenden Deskriptoren. Die Leitkriterien der USK werden durch den Beirat der USK beschlossen und angepasst.

⁴ Siehe C. Klimmt: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Herbert von Halem Verlag, Köln 2006.



2. Begrifflichkeiten

2.1. Das digitale Spiel als Prüfgegenstand

Digitale Spiele bzw. Computer- und Videospiele oder Games sind unabhängig von ihrer Vertriebsform im Unterschied zu Filmen und Büchern in erster Linie interaktive Erlebnisangebote. Sie sollen unterhalten und folgen Regelverabredungen gemäß der Genretypik, entsprechenden Handlungsaufforderungen und spezifischen Wettbewerbs- sowie Belohnungsmechanismen.⁵

2.2. Zielgruppe der jugendschutzrechtlichen Bewertung

Die Frage, von welcher Vorstellung eines Kindes und eines Jugendlichen diejenigen ausgehen, die eine Altersbewertung vornehmen, ist von hoher Bedeutung für die Entscheidungen. In den Grundsätzen der USK ist dafür festgelegt: „Ein Spiel darf für eine Altersgruppe nur dann freigegeben werden, wenn es die Entwicklung oder Erziehung keines Jahrganges dieser Altersgruppe beeinträchtigen kann. Dabei ist nicht nur auf die durchschnittlichen, sondern auch auf die gefährdungsgeneigten Minderjährigen abzustellen, Extremfälle sind auszunehmen.“⁶

2.3. Entwicklungsbeeinträchtigung

2.3.1. Inhaltliche Wirkung

Die Beurteilung der Wirkung erfolgt anhand von Umständen, die sich aus dem Spielinhalt selbst ergeben. Unter Beeinträchtigung sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen durch Überreizung, Überlastung, Übererregung zu verstehen. Insbesondere Inhalte von Spielen, welche übermäßig ängstigen, Gewalt befürworten⁷, die „charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung hemmen, stören oder schädigen oder sozialetisch desorientierend wirken, können die

⁵ Nicht in diese Kategorie entfallen Angebote zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken, die gem. § 14 Abs. 7 JuSchG unter die Anbieterkennzeichnung fallen und mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden dürfen.

⁶ § 19 Abs. 2 der USK-Grundsätze.

⁷ Vgl. § 10b Abs. 1 JuSchG.



Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen.“⁸

Zu prüfen ist, ob sich dafür bedeutsame Spielelemente auch wirkungsmächtig vermitteln und wenn ja, für welche Altersgruppe.

2.3.2. Persönliche Integrität

Der Schutz der persönlichen Integrität erfasst die Wahrung der Persönlichkeitsrechte von Kindern und Jugendlichen im weiten Sinne in mittelbarer Drittwirkung aus Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 1 GG sowie damit einhergehend das Recht auf informationelle Selbstbestimmung und insgesamt den Schutz vor Identitätsverletzungen.⁹ Erfasst sind somit insbesondere entwicklungsbezogene Aspekte der Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts. Hierzu gehören das Recht auf Selbstbestimmung (Bildung eigener Identität), der Selbstbewahrung (Privatheit und Vertraulichkeit) und der Selbstdarstellung (Recht der persönlichen Ehre, Recht am eigenen Wort, Recht am eigenen Bild, Recht auf informationelle Selbstbestimmung, Recht auf Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme).¹⁰ Zentrales Schutzziel ist damit die geistig-seelische Integrität bzw. das psychische Wohlbefinden im Sinne eines Zustandes, bei dem das Individuum mit sich selbst und mit der Welt im Einklang ist.¹¹

Beeinträchtigungen dieses Wohlbefindens können dabei in der Auseinandersetzung mit Dritten entstehen.¹² Digitale Spiele sind Teil einer veränderten Medienlandschaft und nicht mehr allein auf die Rezeption statischer Medieninhalte begrenzt, sondern ermöglichen es jeder*m Teilnehmer*in, untereinander in einen interaktiven und kommunikativen Austausch zu gehen oder selbst Inhalte zu erstellen.¹³ Bei der Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung können auch außerhalb der

⁸ § 19 Abs. 2 der USK-Grundsätze.

⁹ BT-Drs. 19/24909, 43.

¹⁰ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 25.

¹¹ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 26.

¹² Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 26.

¹³ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 22.



medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt werden, wenn diese auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums sind.

Möglich sind grundsätzlich Beeinträchtigungen z.B. hinsichtlich der psychischen Integrität (Identitätsfindung, innere Autonomie, individuelle Meinungsbildung), der sozialen Integrität (Geltungsanspruch in einer Gemeinschaft, Identitäts- und Beziehungsmanagement, der dezisionalen Integrität (Entscheidungsfreiheit, kommerzielle Autonomie) oder der sexuellen Integrität (sexuelle Selbstbestimmung).¹⁴ Zur Feststellung der Beeinträchtigung ist dabei eine nachhaltige Störung erforderlich, so dass bloße Irritationen oder Verstimmungen für das Vorliegen einer Entwicklungsbeeinträchtigung nicht ausreichen. Auch erfordert eine umfassende Beurteilung von Risiken für die persönliche Integrität zwar ein subjektives Empfinden, aufgrund der gesetzlichen Zieldefinition ist die Beurteilung jedoch auf einen objektivierten Rahmen zu beschränken.¹⁵

2.4. Gefährdungsgeneigte Minderjährige

Unter gefährdungsgeneigten Minderjährigen werden Kinder und Jugendliche verstanden, die vermehrt Risikofaktoren aufweisen, die der Entwicklung zu einer gemeinschaftsfähigen und eigenverantwortlichen Persönlichkeit entgegenwirken können. In der Regel liegen die Ursachen im familiären und/oder sozialen Umfeld.

In der Forschung hat sich die vorherrschende Auffassung herausgebildet, dass individuell riskante Wirkungen von Gewaltdarstellungen anzunehmen sind. Demnach kann dies insbesondere auf Jugendliche zutreffen, die ein hohes Aggressionspotenzial aufweisen und deren Lebenswelt von sozialer Isolation oder auch durch Gewalterfahrungen geprägt ist. Von monokausalen oder unmittelbaren Zusammenhängen zwischen Mediennutzung und Wirkung auf kindliche und

¹⁴ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 26.

¹⁵ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 27.



jugendliche Persönlichkeiten wird in der Medienwirkungsforschung nicht mehr ausgegangen.¹⁶

3. Wirkungsvermutung

Die Grundsätze der USK legen die prinzipielle Herangehensweise für die Feststellung und Einschätzung von beeinträchtigenden Wirkungen von digitalen Spielen fest: „Zu berücksichtigen sind alle Beeinträchtigungen in Verbindung mit der Gesamtwirkung des Spiels. Beeinträchtigungen können sowohl vom Inhalt des Bildträgers im Ganzen als auch von seinen Einzelheiten ausgehen.“¹⁷ Dabei ist irrelevant, ob die Nutzer*innen das Spiel letztendlich komplett durchspielen, nur bestimmte Features oder mitunter nur einzelne Modi wie beispielsweise den Multiplayermodus spielen. Entscheidend für die Bewertung bleibt daher die Einbeziehung des gesamten Spielangebots in die Altersbewertung.

Bei der Entscheidungsfindung spielt die Kategorie der Rahmungskompetenz, die Minderjährigen bei der kognitiven und emotional-moralischen Einordnung medialer Inhalte und Darstellungen altersabhängig zugetraut wird, eine wichtige Rolle. Die Rahmungskompetenz bzw. medienspezifische Lesefähigkeit hat zur Folge, dass die Spieler*innen aufgrund ihrer Lebens- und Mediene Erfahrung die reale Welt nicht mit der virtuellen vermischen.

Das beinhaltet bei digitalen Spielen sowohl die Fähigkeit zur Decodierung von grafischen Mustern und zur Einordnung des Spielgeschehens in eine vorhandene Storyline/Genretypik als auch die darauf bezogene Deutung kämpferischer oder humoristischer Elemente in Spielhandlungen. Vorstellungen und Handlungsmuster werden in den verschiedenen Welten idealerweise durch Rahmungskompetenz jeweils

¹⁶ Vgl. M. Kunczik/A. Zipfel: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Böhlau-Verlag, Köln 2006.

¹⁷ § 19, Abs. 2 Nr. 2 der USK-Grundsätze.



angemessen entwickelt und angewendet. Bestimmte Transferprozesse zwischen den verschiedenen Welten sind bei der Nutzung durch Spieler*innen eingeschlossen.¹⁸

Wenn eine eindeutige Rahmung durch bestimmte Spielelemente offenbar erschwert ist, sodass riskante Transferprozesse möglich scheinen, können sich diese als Störfaktoren einer Erziehung zu Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit erweisen.

Die Vorstellung, dass sich Denken und Moral relevant in Abhängigkeit von Altersstufen von Kindern und Jugendlichen entwickeln, stützt sich zum großen Teil auf die Kernaussagen der sogenannten Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget.¹⁹ Kernpunkte der Theorie sind die Veränderungsprozesse des Verstehens, Anpassens und der Akzeptanz der verschiedenen Rollen sowie schließlich auch der Übernahme und der Gestaltung eigener Rollenvorstellungen.

Bis zum Ende des 12. Lebensjahres sind demnach regelmäßig die Prozesse des voroperationalen, anschaulichen Denkens, des zunehmend konkret-operationalen Denkens (moralischer Realismus mit sowohl heteronomen als auch bereits autonomen Moralvorstellungen) bis hin zu formal-operationalem Denken bewältigt. Daran schließt sich der durchaus individuell riskante Übergang zum Herausbilden autonomer Moralvorstellungen innerhalb der Gesellschaft, die Suche nach allgemeingültigen Prinzipien eigenen Handelns an. Dieser Prozess schließt das Verstehen funktionaler Zusammenhänge und das selbstständige Finden von Problemlösungen ein, er vollzieht sich ein Leben lang.²⁰

¹⁸ Vgl. J. Fritz/W. Fehr [Hrsg]: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1997.

¹⁹ Die Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget gehen davon aus, dass sich Sozialisation durch kognitiv-strukturelle Veränderungen der Restrukturierung des sozialen Selbst, der sozialen Welt und der Beziehung zwischen beiden gestaltet. Soziales Wissen, wozu dann auch moralisches Urteilen gehört, ist dabei gebunden an eine Teilhabe an Gruppen und den Interaktionen mit der Umwelt.

²⁰ Vgl. J. Piaget: Das Erwachen der Intelligenz beim Kinde (1936). Klett, Stuttgart 1969 sowie A. Colby/ L. Kohlberg: Das moralische Urteil: Der kognitionszentrierte entwicklungspsychologische Ansatz. In H. Bertram [Hrsg.]: Gesellschaftlicher Zwang und moralische Autonomie (S. 130-162). Suhrkamp, Frankfurt/M. 1986.



Wenn das entwicklungspsychologische Stufenmodell auch nicht gänzlich mit den Altersstufen des Jugendmedienschutzes übereinstimmt, so eignet es sich doch grundlegend für eine zu berücksichtigende Dimension bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung von digitalen Spielen und der Einschätzung altersabhängiger Entwicklungsrisiken.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 0 Jahren“ voraus, dass keine jugendschutzrelevanten Inhalte Bestandteil des Spiels sind. Spiele mit dieser Alterskennzeichnung enthalten keine bedenklichen Gewaltdarstellungen und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig ängstigenden Situationen. Bei typischen Kinderspielen vermittelt die Spielwelt häufig einen freundlichen und farbenfrohen Eindruck. Für die Entscheidung ist jedoch nicht relevant, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist, ob Vorschulkinder das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen, ob Aufgaben und Grafik des Spiels immer kindgerecht umgesetzt worden sind und ob Texteinblendungen und gesprochene Sprache verstanden werden.

Die Prüfungsgremien der USK gehen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 6 Jahren“ davon aus, dass Kinder von 6 bis 11 Jahren die Fähigkeit zu differenzierter und distanzierter Wahrnehmung medialer Darstellungen und Inhalte entwickeln. Sie lernen immer mehr, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden, erwerben erste differenzierte Medienerfahrungen und sind in der Lage, kurze Spannungsmomente sowie einen durch Pausen abgeschwächten Handlungsdruck zu verkraften. Medieninhalte und Darstellungen können besonders für die Jüngsten der Altersgruppe beeinträchtigend wirken, wenn Spielelemente angeboten werden, die den fiktiven, emotional distanzbildend wirkenden Charakter des Spielangebots permanent in Zweifel ziehen.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ voraus, dass 12- bis 15-Jährige die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit in höherem Maße entwickeln können als jüngere Kinder.

Sie verfügen zunehmend über eine vielfältige und komplexe Medienerfahrung und können sich auch von einem immersiven Spielgeschehen distanzieren. Es ist davon auszugehen, dass sie länger anhaltende Spannung und größeren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben verkraften. Ihre Rahmungskompetenz sorgt dafür, dass trotz glaubwürdiger Spielszenarien das Lösen von Aufgabenstellungen, das Beseitigen von Hindernissen, das Besiegen von Gegnerfiguren nicht beeinträchtigend wirken, solange sich ausreichend distanzierende Elemente vermitteln, die eine Wirkungsmächtigkeit mindern. Bei diesen Abwägungen sind insbesondere die Jüngsten der Altersgruppe zu berücksichtigen.

Die Prüfgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 16 Jahren“ voraus, dass 16- bis 17-Jährige bereits über vielfältige, systematische mediale Erfahrungen und über Kenntnisse der Medienproduktion verfügen. Es ist davon auszugehen, dass sie länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben verkraften, ohne in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt zu werden. Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozialschädliche Botschaften oder Vorbilder. Die durchaus vorhandene Rahmungskompetenz bei 16-Jährigen kann durch besonders wirkungsmächtige Inszenierungen in einer Weise in Frage gestellt werden, dass Entwicklungsbeeinträchtigungen angenommen werden.

Die Prüfgremien der USK gehen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 18 Jahren“ davon aus, dass das betreffende Spiel auch für 16- und 17-Jährige beeinträchtigend wirken kann. Dadurch werden Minderjährige etwa vor drastischen Gewaltdarstellungen oder sozialetisch desorientierenden Weltanschauungen geschützt. Jugendlichen dieser Altersstufe fällt eine Distanzierung zum Spielgeschehen besonders durch hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens schwer. Generell soll verhindert werden, dass minderjährige Spieler*innen sich mit Charakteren identifizieren, deren Handeln nicht den ethisch-moralischen Anforderungen unserer Gesellschaft entspricht.

Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann.

Spiele, bei denen die Prüfungsgremien der USK vermuten, dass Indizierungskriterien der Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz (BzKJ) erfüllt sein könnten, erhalten kein Alterskennzeichen.

4. Aspekte der Wirkungsmacht

4.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee

Sowohl die visuelle als auch die akustische Umsetzung einer Spielidee sind wesentliche Aspekte in Bezug auf eine Bewertung von Spielangeboten unter Jugendschutzaspekten. Hierbei spielt vor allem die Realitätsnähe der Darstellung eine entscheidende Rolle. Realistisch kann das gesamte Setting sein, wenn sich die Spielegrafik an die Realität anlehnt oder versucht, diese nachzubilden. Das ist von gänzlich abstrakten oder fantastischen Settings eher nicht zu erwarten. Ein realistisch anmutendes Setting kann gleichzeitig eine gewisse Jugendaffinität aufweisen, welche bei der Bewertung berücksichtigt werden muss: vor allem Darstellungen von Gewalthandlungen, -einwirkungen und -folgen sind ebenfalls dann kritischer zu beurteilen, wenn sie aufgrund ihrer konkreten Ausgestaltung als glaubwürdig, detailliert und/oder realitätsnah vermittelt werden.

4.2. Gameplay

Das Verständnis des Gameplay ist eine Grundvoraussetzung, um die Zusammenhänge von Wirkungsfaktoren des gesamten Spielangebots abwägen zu können. Welchem Genre entspricht das konkrete Gameplay? Welche Aufgaben werden den Spieler*innen gestellt? Unter welchen spielinternen Voraussetzungen gilt es, Problemlösungen zu finden, Hindernisse zu beseitigen, Gegnerfiguren zu attackieren und zu besiegen? Was muss getan werden, um erfolgreich zu sein? Wie sieht das Belohnungssystem aus? Hier bekommen alle Aspekte der Handlungsanforderung Relevanz. Das Gameplay betrifft auch den zu bewältigenden Aufbau des Spiels (linear, open world) und den sich dabei vermittelnden Handlungsdruck.

Weitere relevante Faktoren sind Aufgabenstellungen und Missionen innerhalb der Spielgeschichte: Auf welche Weise können Spielziele gelöst werden? Gibt es gewaltfreie Möglichkeiten? Wenn Spielziele wahlweise auch gewaltfrei erreicht werden können (z. B. Schleichen, Kommunikation, unentdecktes Infiltrieren), so kann dies in Bezug auf die Wirkungsmacht eines Spiels relativierend sein.



Weiterhin gilt es festzustellen, wie das eigentliche Spielziel und die einzelnen Spielaufgaben gesetzt sind, z. B. ist es von Bedeutung, welche Rolle die Spieler*innen mit der Steuerung eines Spielcharakters übernehmen: Ist es die Seite des Guten oder des Bösen, vermischen sich diese Seiten, werden virtuelle Handlungen verlangt, die im realen Leben als kriminell gelten oder können/müssen die Spieler*innen die eigenen Spielfiguren so steuern, dass dadurch am Spielgeschehen Unbeteiligte ohne Sanktionen angegriffen werden?

Die Auflistungen von Leistungen wie sogenannte Achievements oder Trophies, Kommentare der eigenen oder der computergesteuerten Spielfiguren in der Spielwelt oder die Gewichtung und Ausrichtung der einzelnen Spielelemente sind in die Bewertung mit einzubeziehen. Ebenso kann es Relevanz haben, ob das Steuern der Spielfigur einen besonderen körperlichen Einsatz beispielsweise über bestimmte Eingabegeräte/Controller erfordert, der zur erhöhten Identifikation mit einer konkreten Spielhandlung beitragen kann.

4.3. Atmosphäre

Der Aspekt Atmosphäre umschreibt die Stimmung, die sich während des Spiels einstellt. Sie charakterisiert im Kern die Vermittlung des Erlebnisangebots insgesamt. Festzustellen ist, mit welchen gestalterischen Mitteln das Programm eine spezifische Stimmung erreicht. Unterschiedliche Aspekte können gleichzeitig für die vorherrschende Atmosphäre in einem Spiel verantwortlich sein: das allgemeine Spielthema, die präsent gehaltene Storyline, die Glaubwürdigkeit des Settings, der Immersionsgrad²¹, die Soundeffekte und Musikkulisse, die sprachliche Umsetzung, eine mögliche Jugendaffinität, der Spannungsbogen, das Angstpotenzial (beispielsweise durch gezielt gesetzte Schockmomente) oder auch die Rasanz des Spielverlaufs und die Perspektive, aus der die Spielfigur gesteuert wird.

Je dichter sich eine kämpferische oder auch aggressive Atmosphäre innerhalb eines Spielangebotes vermittelt, desto eher wird eine mögliche Überforderung oder

²¹ Grad des Eintauchens in eine virtuelle Realität bei gleichzeitiger Abnahme der Wahrnehmung der eigenen Person, siehe R. A. Bartle: Designing Virtual Worlds. New Riders, Indianapolis 2004.



Ängstigung oder auch Störung befürchtet und eine höhere Alterseinstufung ist wahrscheinlich. Der eigentliche Spielreiz und das Identifikationspotenzial müssen dabei festgestellt und bewertet werden. Hier sind an die Realität angelehnte glaubwürdige Umgebungen eher dazu geeignet, eine mögliche Beeinträchtigung zu konstatieren als abstrakte oder fantastische Szenarien.

4.4. Realismus

Je mehr sich die Spielwelt an reale Orte und Ereignisse annähert, desto höher ist der Realitätsgrad. Auch wenn diese Orte nicht oder nur mit Fantasienamen benannt sind, so ist die Parallele und Nähe zu den nachempfundenen Orten ausschlaggebend. An tatsächlichen Konflikten orientierte Begebenheiten oder Schlachten können ebenfalls Realitätsnähe aufweisen. Sie bilden jedoch im Regelfall nicht die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen ab. Dies ist dagegen bei Settings gegeben, die dem alltäglichen Leben von Kindern oder Jugendlichen entsprechen. Beispiele hierfür wären Szenarien, die Schulen, Wohngebiete, Einkaufszentren, Wohnheime, Clubs u. Ä. nachbilden. Eine solche Nähe zur Realität oder Lebenswirklichkeit von Kindern oder Jugendlichen muss bei der Bewertung berücksichtigt werden, insbesondere wenn Gewalthandlungen in den Vordergrund des Gameplays rücken.

4.5. Glaubwürdigkeit

Die Glaubwürdigkeit einer Spielfigur, einer Umgebung oder einer Spielhandlung vermittelt sich durch die Gesamtstimmung, die erzählerische Dichte des Spielangebots sowie die gestalterischen und funktionalen Ausdrucksmittel des Gameplays. Dazu zählen beispielsweise glaubhafte Bewegungsabläufe der Spielfiguren oder eindeutige Feedback-Elemente für die Spieler*innen. Das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren für die Glaubwürdigkeit eines Spiels kann eine Distanzierung schwer machen, da das Spielerlebnis in sich stimmig und schlüssig wirken kann und somit ein höherer Immersionsgrad bei Spieler*innen anzunehmen ist. Daraus folgt nicht zwingend eine Entwicklungsbeeinträchtigung. Im Zusammenhang mit jugendschutzrelevanten Szenarien muss die Immersion in der Bewertung jedoch in jedem Fall Beachtung finden.

Die Aspekte Realitätsnähe und Menschenähnlichkeit müssen dabei nicht notwendig die entscheidende Rolle spielen, stehen aber oft in direktem Zusammenhang mit diesen Überlegungen.

4.6. Menschenähnlichkeit

Sind die im gewalthaltigen Spiel auftretenden Gegnerfiguren oder handelnden Charaktere überwiegend menschlich gestaltet, so hat dies Konsequenzen für die Bewertung. Denn es ist davon auszugehen, dass menschenähnliche Charaktere ein höheres Identifikationspotenzial mit den Spielhandlungen bieten und somit Parallelen zu der eigenen Lebenswirklichkeit eher nahegelegt werden, als das beim Spiel mit nichtmenschlich gestalteten Spielfiguren der Fall ist.

Die Menschenähnlichkeit bestimmt sich hierbei nicht nur dadurch, wie realitätsnah die Spielfiguren in ihrer äußeren Gestaltung einem echten Menschen nachempfunden wurden, sondern sie ist auch durch andere Faktoren wie das animierte Verhalten und ihre Individualität bestimmt. Somit können auch fantastische Spielfiguren wie beispielsweise Aliens oder Monster menschenähnlich wirken, wenn sie sich durch audiovisuelle Ausdrucksmittel als menschenähnlich vermitteln. Dies kann auch dann gelten, wenn gegnerische Spielfiguren in der Story ausdrücklich als nichtmenschliche Wesen eingeführt wurden und im Spielverlauf dennoch die Assoziation „menschlich“ nahelegen. Ein wichtiges Indiz dafür ist die Gestaltung einer Leidensfähigkeit der Spielfiguren. Da es sich auch bei Tieren um leidensfähige Wesen handelt, ist das virtuelle Verletzen und Eliminieren von Spielfiguren in Tiergestalt bei der Bewertung mit zu berücksichtigen.

Die vorliegende Begriffsbestimmung reicht damit weiter als der strafrechtliche Begriff der Menschenähnlichkeit. Denn bei verbotenen Gewaltdarstellungen (§131 StGB) bestimmt sich die Ähnlichkeit mit dem Menschen allein nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Spielfigur.

4.7. Jugendaffinität und Identifikationspotenzial

Eine Jugendaffinität liegt vor, wenn Inhalte oder Charaktere thematisiert werden, die gerade in der Jugendkultur oder in der Lebenswirklichkeit Jugendlicher eine zentrale Rolle spielen. Auch die Auswahl der Musik, Kleidung, Accessoires oder das Verhalten und die Sprache der handelnden Spielcharaktere können eine Jugendaffinität aufweisen. Form und Gestaltung orientieren sich an angenommenen Interessen Minderjähriger. Damit fällt es jüngeren Spieler*innen leichter, eine Identifikation mit dem Spiel bzw. den Figuren herzustellen. Eine festgestellte Jugendaffinität kann ausschlaggebend für eine höhere Einstufung sein, wenn in dieser Weise nicht nur Identifikationsangebote, sondern Vorbilder vermittelt werden, die für die Entwicklung und Erziehung von Minderjährigen zu Gemeinschaftsfähigkeit und Eigenverantwortung als abträglich bewertet werden. Dazu gehört beispielsweise die Befürchtung eines Nachahmens von Verhalten zur Lösung von Konflikten.

4.8. Handlungsdruck

Wenn die Spieler*innen durch die zeitliche Eingrenzung einer Spielaufgabe, ein permanent hohes Gegneraufkommen oder eine durchweg rasante Spielgeschwindigkeit zum schnellen Handeln gezwungen werden, so kann dieser Stressfaktor als sich vermittelnder Handlungsdruck in die Bewertung einfließen. Je höher die Anforderungen an Schnelligkeit und Koordinationsfähigkeit sind, desto eher wird eine zu geringe Distanzmöglichkeit zum Spielgeschehen angenommen. Insbesondere bei Spielen im Kinderbereich kann das Kriterium des Handlungsdrucks für die konkrete Höhe der Alterseinstufung in den Vordergrund der Bewertung treten.

4.9. Gewalt

Für die Bewertung ist der inhaltliche Kontext (Verortung in Zeit und Raum) und die Art von Gewalt²² gemäß der Genretypik²³ zu berücksichtigen sowie die Feststellung ob –

²² Für das Medium Computerspiel ist die Austragung von Gegnerschaft ein typisches Merkmal. Nach Fritz bestimmen im Spiel Effektivität, Macht, Herrschaft und Kontrolle das Handeln. Siehe J. Fritz/W. Fehr [Hrsg]: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1997.

²³ Gewalt ist dabei unterschiedlich angelegt. So ist zu unterscheiden zwischen struktureller und symbolischer Gewalt z.B. in Management- und Strategiespielen, kämpferischen



und, wenn ja, wodurch – Gewaltanwendung als einziges Mittel der Konfliktlösung erscheint. Auch ob sie legitimiert scheint und belohnt wird, ist dabei von Bedeutung. Ebenfalls zu berücksichtigen ist eine eventuelle mediale Sinnggebung gewalthaltiger Inhalte beispielsweise durch festgestellte Problematisierung, Bagatellisierung oder Idealisierung.

Bei der Bewertung der Wirkungsmacht von Gewaltdarstellungen spielt die Visualisierung und dabei vor allem die Treffervisualisierung eine zentrale Rolle. Diese kann in verschiedenen Grafikstilen umgesetzt sein, die von comichaft abstrakt bis zu realitätsnah reichen. Sind die Folgen der Gewalthandlungen detailliert umgesetzt und beinhalten dabei die Darstellung von Blut, Verletzungsfolgen (z. B. Wunden, Verbrennungen, akustische Umsetzung von Knochenbrüchen usw.) oder gar die Möglichkeit, Gliedmaßen von Gegnerfiguren abzutrennen bzw. vergleichbar drastische Visualisierungen, so ist dies im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung oder sogar Gefährdung von besonderer Bedeutung.

4.10. Krieg

Krieg wird als Thematik für Spielideen und -handlungen auf unterschiedlichste Weise auch in digitalen Spielen umgesetzt. Dies reicht von der Umsetzung von Brettspielen über Strategiespiele bis hin zu Shootern. Für die Bewertung ist wichtig, ob sich bereits durch das Spielthema oder erst durch die konkrete grafische Umsetzung der Spielidee eine beeinträchtigende Wirkung auf die Spieler*innen vermittelt.

In militärischen Strategiespielen sind logistische, strategische und taktische Überlegungen zum Einsatz des vorhandenen Pools an Kampfeinheiten, Waffen, Ausrüstungen, Zeiten und Orten die Mittel zur Konfliktlösung. In militärischen Simulationen steht die technische Ausführung der geplanten Aktion im Mittelpunkt, indem technisches Kriegsgerät angemessen bedient werden muss. Die grafische Ebene bleibt meistens abstrakt oder symbolisch.

Auseinandersetzungen in Beat'em Ups oder anderen wettbewerbsähnlichen Strukturen in Sportspielen. Multiplayer-Spiele beinhalten letztlich den Sieg oder die Niederlage einer Seite wie auch bewaffnete Kämpfe in Shootern.

Spielmotiv bei militärischen Strategiespielen ist vor allem die Vorwegnahme des eigentlichen kriegerischen Geschehens im Kopf bzw. das Nachvollziehen strategischer und taktischer Schlachtenabläufe. Je symbolhafter, abstrakter das Konfliktmuster ist oder nur auf die technische Seite der Lösung des gesetzten Konflikts bezogen, desto mehr muss abgewogen werden, ob Hintergrundstory und Spielidee „Krieg“ Wirkungsmacht entfalten können.

Je realer das politische Konfliktmuster, die zum Einsatz kommenden Waffen, akustische Umsetzungen von Schlachten oder auch personifizierbare Akteure sind, desto eher sind Beeinträchtigungen oder sogar Gefährdungen anzunehmen. Auch ein direkter Bezug auf ein aktuelles oder historisches reales Kriegsszenario in einem glaubwürdig umgesetzten audiovisuellen Rahmen (z. B. die Umsetzung in einem First-Person-Shooter mit besonderer Nähe zum Geschehen) ist bei der Bewertung zu berücksichtigen. Dies gilt insbesondere bei einer dichten Kampf Atmosphäre und hohem Immersionsgrad.

4.11. Angst und Bedrohung

Gerade bei Angeboten, die auf Kinder abzielen, darf eine anhaltende Spannung und beunruhigende Atmosphäre nicht zu Überregung oder nachhaltiger Ängstigung führen. Es ist zu prüfen, ob die möglicherweise ängstigenden Momente oder die Passagen, in der sich eine Bedrohungssituation auf die Spieler*innen übertragen kann, von entspannenden Passagen ausgeglichen werden oder das Spielgeschehen durchweg düster und beklemmend gestaltet ist. Distanzierende Elemente müssen ausreichend Abstand zum Geschehen schaffen, um das Angebot durch die jeweilige Altersgruppe eindeutig kognitiv und emotional rahmen zu können.

4.12. Sexualität

Die Darstellung von Nacktheit muss im Kontext des konkreten Spiels bewertet werden. Sexuell geprägte Darstellungen mit sexuellen Referenzen sind generell mit einer Altersbeschränkung zu versehen. Sexualisierte Sprache sowie entsprechende Gesten und Anspielungen sind ebenfalls jugendschutzrelevant und damit in die Bewertung einzubeziehen.

Bei sexuellen Darstellungen unterhalb der strafrechtlichen Grenze zur Pornografie sind sowohl die grafische Darstellung als auch der Kontext zu berücksichtigen.

4.13. Diskriminierung

Bildlich oder textlich sowie im Kontext zu findende Hinweise auf eine Diskriminierung sind generell bei der Frage nach einer Kennzeichnung zu berücksichtigen und können im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung auch für ältere Jugendliche besondere Bedeutung erlangen. Werden Hinweise auf eine Herabwürdigung von Bevölkerungsteilen oder Einzelpersonen wegen ihrer Zugehörigkeit zu einer solchen Gruppe vor sexistischem, rassistischem, religiösem oder anderweitig schwer diskriminierendem Hintergrund in einem Spielangebot festgestellt, so kann zudem der Straftatbestand der Volksverhetzung (§ 130 StGB) erfüllt sein.

4.14. Sprache

Es ist grundsätzlich als problematisch anzusehen, wenn Vulgärsprache eine dominante Rolle innerhalb eines Spielangebotes einnimmt. Durch eine direkte Anrede der Spieler*innen kann diese Wirkung noch verstärkt werden. Der sprachliche Aspekt gewinnt vor allem dann Relevanz, wenn durch eine an Jugendliche gerichtete Ausdrucksweise eindeutig eine Jugendaffinität beabsichtigt wird. Daher muss geprüft werden, ob die verwendete Sprache geeignet ist, bestimmte Altersgruppen in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen.

4.15. Drogen

Das Thema Drogenkonsum kann ein Indikator für eine Altersbeschränkung sein. Sowohl die Darstellung des Konsums als auch eine möglicherweise damit einhergehende Vermittlung einer Glorifizierung von Drogen als leistungssteigernd und erfolgversprechend muss in ihrer Schwere und Bedeutsamkeit für die Wirkung auf Minderjährige eingeschätzt werden und möglicherweise bei der prinzipiellen Frage nach der Alterskennzeichnung Berücksichtigung finden. Die Verwendung von Icons, Namen usw. von real existierenden, legalen wie illegalen Drogen ist dabei besonders zu prüfen.

4.16. Glücksspiel

Die Teilnahme von Minderjährigen an Glücksspielen ist grundsätzlich verboten, da diese zu dem medizinisch anerkannten Krankheitsbild einer Glücksspielsucht²⁴ mit schwerwiegenden psycho-sozialen Folgen und erheblichen finanziellen Risiken für die Betroffenen führen kann. Näheres regeln insbesondere § 6 JuSchG, der Glücksspiel-Staatsvertrag sowie die §§ 284 ff. StGB. Ein Glücksspiel liegt gemäß § 3 Abs. 1 Glücksspiel-Staatsvertrag vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Zwingend erforderlich ist, dass für die Teilnahme ein Gewinn von nicht ganz unbedeutendem Vermögenswert in Aussicht gestellt wird.

Fallen digitale Spiele nicht unter das gesetzliche Glücksspielverbot, sind bei der Alterseinstufung von digitalen Spielen solche Spielelemente zum Schutz von Kindern und Jugendlichen zu berücksichtigen, die geeignet sind, die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern oder Jugendlichen hinsichtlich deren Einstellung zur Teilnahme an Glücksspielen zu beeinträchtigen oder zu gefährden. Insbesondere sind dies Spielinhalte, die zu einer Gewöhnung an bzw. Verharmlosung von Glücksspiel führen können, indem sie eine positive Einstellung gegenüber Glücksspielen fördern, zur Desensibilisierung gegenüber Spielverlusten beitragen oder unrealistische Gewinnerwartungen hervorrufen.

Konkrete Anhaltspunkte für die Jugendschutzprüfung können sich aus der Rahmenhandlung (Story und Dialoge) und unter anderem auch aus Merkmalen wie z.B. der Zentralität des Glücksspielthemas (z.B. Anteil am Gesamtspiel), der Vermittlung eines spielhallentypischen Fluidums (z.B. durch die Bedienung casinotypischer, virtueller Spielautomaten) oder glücksspielähnlichen Mechanismen und Ausgestaltungen und deren Einbettung in ein kinderaffines Setting ergeben.

²⁴ Sogenannte „gambling disorder“, gemäß der diagnostischen Kriterien nach ICD-10 (internationale statistische Klassifikation der Krankheiten).



Auch die Steigerung des Handlungsdrucks sowie die Verstärkung des Identifikationspotentials sind zu berücksichtigen. Distanzierend können eine nicht realistische Visualisierung oder Funktionalität (z.B. Einsatz von „Versuchen“ statt virtueller Währung) sowie die Unterbrechung von glückspielähnlichen Elementen durch andere Spielhandlungen wirken.

5. Schutz der persönlichen Integrität

Außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände bzw. Funktionalitäten des digitalen Spiels, die als erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen auftreten können, können im Rahmen der Bewertung angemessen berücksichtigt werden.²⁵

Gemäß § 10b Abs. 3 S. 2 JuSchG zählen hierzu insbesondere Risiken durch Kommunikations- und Kontaktfunktionen, durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen, durch Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens, durch die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien.

Diese Risikodimensionen beschreiben daher vor allem technische Funktionalitäten, die bestimmte Nutzungs- und Kommunikationsformen überhaupt erst ermöglichen. So können im Rahmen von Benutzeroberflächen und Handlungsabläufen implizierte Handlungsaufforderungen einen außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegenden Umstand darstellen.²⁶

Um so genannte Nutzungsrisiken in die jugendschutzrechtliche Bewertung einzubeziehen, sieht der Gesetzgeber gemäß § 10b Abs. 2 und 3 JuSchG folgende Voraussetzungen vor:

²⁵ Vgl. § 10b Abs. 2 JuSchG.

²⁶ Siehe Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 42.



1. Der Prüfrahmen ist eröffnet, soweit die Umstände bzw. die Funktionalitäten zum Zeitpunkt der Prüfung nicht lediglich temporär oder kurzzeitig, sondern auf Dauer im digitalen Spiel angelegt sind.²⁷ Grundlage der Entscheidung sind die bei Vorlage bereits enthaltenen oder zu diesem Zeitpunkt zumindest seitens des Antragstellers bestätigten und dokumentierten Konzepte der jeweiligen Nutzungskomponenten.²⁸
2. Zudem müssen die Funktionalitäten Bestandteil des Spiels sein, also im Einzelspiel selbst enthalten sein.²⁹ Nicht zu berücksichtigen sind Funktionalitäten, die nur bei der Nutzung der jeweils umgebenden Plattform und unabhängig von der Nutzung des jeweiligen digitalen Spiels auftreten.³⁰

Soweit der Prüfrahmen eröffnet ist, hat die Prüfung durch die USK-Prüfgremien entlang der Hierarchie der einzelnen Beurteilungsebenen zu erfolgen³¹:

Um zu beurteilen, ob eine abweichende Gesamtbeurteilung gerechtfertigt ist, muss zunächst eine inhaltliche Beurteilung des digitalen Spiels und der sich daraus ergebenden Altersbewertung erfolgt sein. Je höher dabei die Altersfreigabe auf Grundlage der inhaltlichen Beurteilung ausfällt, desto geringer ist das Erfordernis an die Prüftiefe hinsichtlich der potentiellen Risiken für die persönliche Integrität anzulegen.

Im Anschluss an die inhaltliche Beurteilung werden die durch den Antragsteller angegebenen Nutzungsfunktionalitäten sowie die sich aus diesen Angaben ergebenden Deskriptoren kursorisch auf ihre Richtigkeit hin überprüft.

²⁷ § 10b Abs. 2 JuSchG.

²⁸ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 42.

²⁹ § 10b Abs. 2 JuSchG.

³⁰ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 43.

³¹ Die Hierarchie ergibt sich aus der Formulierung, dass eine abweichende Gesamtbeurteilung über eine Kennzeichnung nach § 14 Abs. 2a JuSchG hinaus gerechtfertigt sein muss, vgl. Dreyer in Erdemir Das neue Juschg § 2 Rn. 46.



Sollten Anhaltspunkte gegeben sein, dass der Deskriptor nicht ausreicht, um Risiken der persönlichen Integrität zu berücksichtigen, erfolgt eine vertiefte Prüfung im Rahmen der Beurteilung der konkreten Gefahrenprognose.

Im nächsten Schritt ist anhand einer konkreten Gefahrenprognose zu beurteilen, ob die enthaltenen Funktionalitäten ein als erheblich einzustufendes Risiko für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen darstellen und damit eine Abweichung von der bis zu diesem Punkt ermittelten Altersbewertung rechtfertigen. Zentraler Ansatz der konkreten Gefahrenprognose ist die Beschäftigung mit der Eintrittswahrscheinlichkeit eines bestimmten Risikos und dem damit einhergehenden Schadenspotential.³² Entsprechende Risiken gilt es zu identifizieren, zu diskutieren, zu bewerten und zu dokumentieren.

Im Rahmen der Einschätzung der Eintrittswahrscheinlichkeit eines Risikos und dem damit verbundenen Schadenspotenzial kann die Frage der Unausweichlichkeit des potentiellen Risikos durch das Gameplay oder der Fokus und damit die Relevanz der Funktion bzw. des Elements in der Gesamtbetrachtung des Spiels wichtige Anhaltspunkte liefern.³³

Darüber hinaus sind Faktoren zu berücksichtigen, die strukturell und wirksam in der Lage sind, die Eintrittswahrscheinlichkeit einzudämmen bzw. das damit einhergehende Schadenspotenzial abzuschwächen. Hierzu gehört insbesondere die vorrangige Berücksichtigung von Deskriptoren, welche als Schutzmaßnahme bereits eine sensibilisierende Wirkung zum potentiellen Nutzungsrisiko selbst erreichen können³⁴ und dabei den Teilhaberechten von Kindern und Jugendlichen besonders gerecht werden. Auch hat eine Einbeziehung vorhandener angemessener struktureller Vorsorgemaßnahmen etwa durch technische Konfigurationsmöglichkeiten im Sinne

³² Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 49.

³³ Vgl. Wager/Waldeck in Erdemir Das neue JuSchG § 3 Rn. 25.

³⁴ Vgl. BT-Drs. 19/27289, 13, wonach die Berücksichtigung von Interaktionsrisiken bei der Alterskennzeichnung vorrangig durch die in § 14 Abs. 2a JuSchG vorgesehenen Deskriptoren geschehen soll.

des § 24a Abs. 1 und 2 JuSchG zu erfolgen³⁵. Eine Abweichung hinsichtlich der Altersfreigabe im Rahmen der konkreten Gefahrenprognose muss sich somit entlang der Hierarchie der einzelnen Beurteilungsebenen von inhaltlicher Altersbewertung, Orientierungspotentialen der Deskriptoren und Risikopotenzial der jugendschutzrelevanten Funktionalitäten ergeben.³⁶

5. Berücksichtigung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen

Die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen ist gem. § 86a StGB grundsätzlich strafbar und nur in engen Grenzen im Einzelfall nach § 86a Abs. 3 StGB in Verbindung mit § 86 Abs. 4 StGB (Sozialadäquanz) zulässig.³⁷ Der Straftatbestand ist nach ständiger Rechtsprechung zudem bereits dann nicht verwirklicht, wenn das Kennzeichen offenkundig gerade zum Zwecke einer Kritik der verfassungswidrigen und terroristischen Organisation eingesetzt wird, z.B. bei durchgestrichenem Hakenkreuz oder bei erkennbar karikaturhafter Verwendungsweise (teleologische Tatbestandsbegrenzung).

Wenn in digitalen Spielen verbotene Kennzeichen im Sinne des § 86a StGB verwendet werden, kann dies sowohl strafrechtliche als auch jugendschutzrechtliche Relevanz haben. Auf strafrechtlicher Ebene findet, sofern nicht bereits eine Tatbestandsbegrenzung vorliegt, eine Abwägung der Schutzgüter des § 86a StGB (freiheitliche demokratische Grundordnung/öffentlicher Frieden/Ansehen der Bundesrepublik Deutschland im Ausland) insbesondere mit der Kunstfreiheit statt. Auf jugendschutzrechtlicher Ebene wird die sozialadäquate Verwendung inzident im

³⁵ Der Verweis auf § 24a JuSchG ist hierbei lediglich als Verdeutlichung möglicher Maßnahmen zu verstehen („im Sinne“). Inwieweit der Anbieter tatsächlich gemäß § 24a JuSchG zur Implementierung entsprechender Maßnahmen verpflichtet ist, spielt für die Berücksichtigung ihrer risikoverringenden Eigenschaft hingegen keine Rolle (vgl. Hilgert/Sümmermann K&R 2021, 297 (298) sowie Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 50).

³⁶ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 46.

³⁷ Ein Prüfergebnis durch die USK-Prüfgremien und eine Altersfreigabe durch die OLJB entsprechen keiner abschließenden Prüfung strafrechtlicher Verbotstatbestände und stellen keinen umfassenden Schutz vor möglicher strafrechtlicher Verfolgung dar.



Rahmen der Prüfung einer möglichen Jugendgefährdung berücksichtigt, soweit sie für das Vorliegen von Jugendgefährdungstatbeständen relevant ist.

Die USK-Prüfgremien prüfen, ob Tatbestände der Jugendgefährdung (insb. Verherrlichung oder Verharmlosung der NS Ideologie, Verrohung durch Banalisierung des Nationalsozialismus) festgestellt werden können, welche die Vergabe eines Alterskennzeichens nach § 14 JuSchG durch die OLJB ausschließen. Bei der Entscheidung über die Vergabe/Verweigerung eines Alterskennzeichens ist auch bei Spielen, die verbotenen Kennzeichen nach § 86a StGB enthalten – wie bei jedem anderen digitalen Spiel – insbesondere eine Abwägung zwischen der Kunstfreiheit und den Belangen des Jugendschutzes vorzunehmen. Werden im Prüfverfahren unter inzidenter Berücksichtigung der Sozialadäquanz keine Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung festgestellt, wird das Spiel gem. § 14 Abs. 1 und 2 JuSchG in einem zweiten Prüfschritt auf eine mögliche Jugendbeeinträchtigung geprüft.

Zur Einschätzung des Beeinträchtigungspotenzials von digitalen Spielen, in denen Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen gemäß §86a StGB (insbesondere des Nationalsozialismus) enthalten sind, ist deren Verwendung im Einzelfall zu prüfen. Dabei ist insbesondere die Rahmung des Kontextes der Darstellung (z. B. ein differenziert-kritischer Umgang mit den historischen Begebenheiten, rein fiktionale Stoffe mit dystopischen Szenarien oder die Ideologie entlarvende Satiren) zu beurteilen. Die Handlungsoptionen der Spieler*innen sind auf ihre mögliche Vermittlung sozial-ethisch desorientierender Botschaften zu analysieren.

Gerade Kinder und jüngere Jugendliche verfügen häufig noch über kein ausreichendes gesellschaftliches und politisches (Orientierungs-)Wissen und keine gefestigte Moral, um fiktionale Inhalte korrekt gegenüber historischen Begebenheiten abgrenzen und einordnen zu können. Sie befinden sich im Prozess der moralischen Entwicklung, in dem sie Mitmenschlichkeit entwickeln und ihre Gefühle mit moralischen Prinzipien verknüpfen lernen. Die historisch und kontextuell nicht eingebettete und womöglich positiv konnotierte Darstellung von Kennzeichen verfassungswidriger und

terroristischer Organisation kann dazu führen, dass Kinder die Bedeutung der Symbole nicht richtig einschätzen lernen.

Um eine Identifikation mit Träger*innen von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen zu vermeiden, ist die Rolle und der klar erkennbare Spielauftrag der zu steuernden Spielfiguren gegen deren Ideologie zu bewerten (Gut-Böse-Schema). Zu berücksichtigen ist ebenfalls, dass gerade Jugendliche sich in einer intensiven Phase der Identitätsfindung befinden, in der die vorgegebenen moralischen Grenzen der Gesellschaft ausgetestet und in Frage gestellt werden. Im Zuge dessen kann die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen in medialen Produkten eine besondere Aufmerksamkeit und Bedeutung durch den vermeintlichen Tabubruch erhalten.

6. Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung

Bei der Bewertung muss entschieden werden, ob ein Spiel gegebenenfalls nicht nur jugendbeeinträchtigend ist, sondern die Grenze zur Jugendgefährdung überschritten wird. Bei der Bewertung dieses Sachverhalts sind die Indizierungsgründe der Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz (BzKJ)³⁸ anzuwenden bzw. Verstöße gegen § 15 Abs. 2 (Schwere Jugendgefährdung nach JuSchG) zu identifizieren. § 14 Abs. 4 Satz 4 JuSchG ist zu beachten wie auch in diesem Zusammenhang die USK-Grundsätze § 10 Abs. 10.

³⁸ Jugendgefährdungstatbestände der Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz (BzKJ) auf: <https://www.bzkg.de/bzkg/indizierung/was-wird-indiziert>.

